

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Belajar pada dasarnya merupakan proses analisis dan juga sintesis. Siswa membangun kompetensi secara sistematis terhadap konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang dipelajari.

Belajar matematika pada hakikatnya tidak hanya sebatas persoalan hitung menghitung. Cakupan matematika jauh lebih luas dari persepsi orang kebanyakan. Kegiatan belajar matematika dibutuhkan pengetahuan, pemahaman konsep dan keterampilan yang membuat siswa paham dengan makna yang termuat dalam setiap pembelajaran, sehingga nantinya mampu menciptakan peserta didik yang aktif, mampu berpikir kreatif dan tidak menjadi siswa yang pasif dan juga nantinya terampil dalam menggunakan matematika dalam kesehariannya. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah aktivitas belajar siswa.

Matematika merupakan salah satu materi ajar yang berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Hal ini membuat peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan materi ajar yang sulit, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar. Pada kenyataannya banyak peserta didik juga kurang berminat terhadap matematika karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan. Hal tersebut juga berdampak pada aktivitas belajar siswa dan juga pada penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

Selain itu juga banyak faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa salah satunya bisa berasal dari diri siswa itu sendiri atau dari luar siswa. Faktor dari dalam siswa misalnya kecerdasan, motivasi siswa, cara belajar dan minat yang kurang dari siswa itu sendiri. Sedangkan dari luar yaitu bisa berasal dari sarana dan prasarana, media yang digunakan dan cara penyampaian guru dalam pembelajaran. Banyak siswa yang merasa jenuh ketika sedang belajar matematika di sekolah. Kejenuhan ini membuat siswa tidak semangat dan malas dalam menerima pelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan peneliti aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali dalam pembelajaran dikelas adalah sebagai berikut : (a) sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dikelas, (b) siswa kurang antusias dalam setiap pelajaran dikelas, (c) siswa lebih banyak mencatat dan menyalin daripada mencoba dan mengerjakan soal, dan (d) keberanian dan keantusiasan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan masih kurang.

Pada umumnya proses pembelajaran matematika masih bersifat konvensional. Dimana guru lebih sering menjelaskan pelajaran menggunakan metode ceramah, siswa lebih pasif dan pelajaran lebih berpusat pada guru. Aktivitas belajar siswa lebih sering menyalin dan mencatat daripada bertanya, mencoba dan mengerjakan. Siswa menerima begitu saja apa yang disampaikan oleh guru, tanpa memahami dan mengerti makna yang termuat dalam setiap pelajaran.

Agar dapat melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran diperlukan adanya sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Strategi yang digunakan juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Harus ada kerjasama dari siswa dan guru. Dengan penggunaan strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan bermakna. Siswa dilibatkan dalam setiap pembelajaran. Hal tersebut juga akan menambah keantusiasan siswa dalam mengikuti setiap pelajaran. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah strategi *Problem Solving*. Suatu strategi dimana siswa dilatih agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan dalam mengatasi masalah. Sehingga siswa menjadi aktif dan terlibat dalam setiap pembelajaran.

Problem Solving merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik ataupun dari lingkungan. Pendidik sebagai fasilitator. Pendidik hanya akan mengarahkan siswa dalam mencari solusi dari permasalahan yang

diberikan. Dalam penerapan strategi ini guru harus memastikan bahwa siswa telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran dan keterampilan yang diperlukan dalam mengatasi masalah. Sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan aktif dalam mengatasi masalah yang diberikan. Dari penerapan strategi ini maka akan terlihat siswa yang aktif ataupun siswa yang pasif dalam pembelajaran.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan, perlu adanya pembatasan masalah, agar tidak menyimpang dari persoalan pokok maka pembatasan masalah terbatas pada masalah yang diteliti. Oleh karena itu peneliti hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu aktivitas belajar siswa yang akan diteliti dibatasi pada kemampuan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengajukan ide, mempresentasikan hasil pekerjaan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

Apakah strategi *Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika tentang prisma dan limas siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari perumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang obyek yang diteliti.

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika tentang prisma dan limas siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali melalui strategi *Problem Solving*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang usaha meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika melalui strategi *Problem Solving*. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada setiap pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Mengembangkan keterampilan guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan input yang bermanfaat untuk bahan pertimbangan dalam melaksanakan program kegiatan belajar mengajar siswa di masa yang akan datang.